ABSTRAK

Skripsi berjudul. "*Pengembangan Media Card Game Terintegrasi Nilai-Nilai Qur'ani sebagai Media Layanan Bimbingan dan Konseling untuk Mengembangkan Kemampuan Regulasi Emosi Siswa*." Ditulis oleh Dewi Hajar Agustin, 1860306223145, 2026 Program Studi Bimbingan Konseling Islam, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

Kata kunci: *card game*, nilai-nilai Qur'ani, regulasi emosi, bimbingan dan konseling, *Research and Development*

Kemampuan regulasi emosi siswa kelas X MAN 1 Trenggalek masih memerlukan perhatian. Hasil angket kebutuhan terhadap 50 siswa menunjukkan 10% berada pada kategori rendah, 72% kategori sedang, dan 18% kategori tinggi, disertai temuan lapangan berupa konflik antarteman, sikap defensif, dan siswa yang membolos karena tekanan psikologis. Sementara itu, layanan bimbingan dan konseling (BK) di sekolah masih bersifat verbal dan kuratif, serta belum memiliki media interaktif berbasis nilai-nilai Islam untuk melatih regulasi emosi. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media *card game* terintegrasi nilai-nilai Qur'ani yang valid dan praktis sebagai media layanan konseling untuk membantu regulasi emosi siswa kelas X MAN 1 Trenggalek.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) model Borg & Gall yang dimodifikasi menjadi lima tahap, yaitu penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, dan revisi produk utama. Media dikembangkan berupa empat jenis kartu (situasi emosi, nilai Qur'ani, refleksi, dan aksi positif) yang mengadaptasi tahapan *Process Model of Emotion Regulation* Gross dan diintegrasikan dengan nilai-nilai spiritual Islam (sabar, syukur, tawakal, dan muhasabah). Produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan validator pengguna (guru BK), kemudian diujicobakan secara terbatas kepada 6 siswa kelas X.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *card game* memperoleh penilaian valid dari ahli materi (76,85%) dan sangat valid dari ahli media (95,45%), dengan rata-rata persentase kevalidan gabungan sebesar 86,15% (kategori Sangat Valid, serta sangat praktis dengan rata-rata persentase kepraktisan sebesar 94,75% (guru BK 97,62%; respons siswa 91,88%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *card game* terintegrasi nilai-nilai Qur'ani secara terbatas berdasarkan penilaian validator dan uji coba awal, dengan subjek uji coba yang masih terbatas pada 6 siswa kelas X. Namun, karena penelitian baru sampai pada tahap uji coba lapangan awal dengan subjek terbatas, hasil ini belum dapat digeneralisasikan secara luas dan efektivitas jangka panjangnya masih perlu diuji pada penelitian lanjutan.

ABSTRACT

The thesis entitled "The Development of a Card Game Media Integrated with Qur'anic Values as a Counseling Service Media for Students' Emotion Regulation." Written by Dewi Hajar Agustin, 1860306223145, 2026, Department of Islamic Guidance and Counseling, Faculty of Ushuluddin, Adab, and Da'wah, State Islamic University Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

Keywords: card game, Qur'anic values, emotion regulation, guidance and counseling, Research and Development

The emotion regulation ability of tenth-grade students at MAN 1 Trenggalek still requires attention. The results of a needs questionnaire administered to 50 students showed that 10% fell into the low category, 72% into the moderate category, and 18% into the high category, accompanied by field findings such as conflicts among peers, defensive attitudes, and students skipping school due to psychological pressure. Meanwhile, guidance and counseling (BK) services at school remain verbal and curative in nature, and have not yet featured an interactive, Islamic values-based media for training emotion regulation. Based on these conditions, this research aims to develop a card game media integrated with Qur'anic values that is valid and practical as a counseling service media to help improve the emotion regulation of tenth-grade students at MAN 1 Trenggalek.

This research employed the Research and Development (R&D) method using the Borg & Gall model, modified into five stages: research and preliminary information gathering, planning, preliminary product development, preliminary field testing, and main product revision. The media was developed in the form of four types of cards (emotional situation, Qur'anic value, reflection, and positive action) that adapt the stages of Gross's Process Model of Emotion Regulation and are integrated with Islamic spiritual values (patience/*sabr*, gratitude/*syukur*, reliance on God/*tawakal*, and self-introspection/*muhasabah*). The product was validated by a materials expert, a media expert, and a user validator (BK teacher), then piloted on a limited basis with 6 tenth-grade students.

The results showed that the card game media was declared highly valid, with an average validity percentage of 86.15% (materials expert 76.85%; media expert 95.45%), and highly practical, with an average practicality percentage of 94.75% (BK teacher 97.62%; student responses 91.88%). It can therefore be concluded that the card game media integrated with Qur'anic values is suitable for use as a counseling service media to help students' emotion regulation. However, since the research has only reached the preliminary field testing stage with a limited number of subjects, these results cannot yet be broadly generalized, and their long-term effectiveness still needs to be tested in further research.

ملخص

بحث علمي بعنوان: "تطوير وسائط ألعاب الورق المتكاملة مع القيم القرآنية كوسيلة إرشادية للتنظيم العاطفي لدى الطلاب". الذي الفته ديوي هاجر أغوستين، 1860306223145، 2026، قسم الإرشاد والتوجيه الإسلامي، كلية أصول الدين للأدب والدعوة، جامعة سيد علي رحمة الله الإسلامية الحكومية تولونغ أغونغ.

الكلمات المفتاحية: لعبة ورق، القيم القرآنية، التنظيم العاطفي، التوجيه والإرشاد، البحث والتطوير

تتطلب قدرات طلاب الصف العاشر في مدرسة ثانوية إسلامية حكومية 1 ترينغاليك اهتمامًا خاصًا فيما يتعلق بالتنظيم العاطفي. أظهر استطلاع رأي شمل 50 طالبًا أن 10% منهم يقعون ضمن الفئة الدنيا، و72% ضمن الفئة المتوسطة، و18% ضمن الفئة العليا. وقد رافق ذلك نتائج ميدانية تمثلت في وجود نزاعات بين الأصدقاء، وسلوكيات دفاعية، وتغيب الطلاب عن المدرسة بسبب الضغوط النفسية.

تستخدم هذا البحث العلمي نموذج بورغ وغال للبحث والتطوير، المعدَّل إلى خمس مراحل، وهي: البحث وجمع المعلومات الأولية، والتخطيط، والتطوير الأولي للمنتج، والتجارب الميدانية الأولية، ومراجعة المنتج الرئيسي. وقد طُوِّرت الوسائط على شكل أربعة أنواع من البطاقات (المواقف العاطفية، والقيم القرآنية، والتأمل، والأفعال الإيجابية) التي تُكيِّف مراحل نموذج العملية الإجمالية لتنظيم الانفعالات، وتُدمج مع القيم الروحية الإسلامية (الصبر، والشكر، والتوكل، والمحاسبة). وقد جرى التحقق من صحة المنتج من قِبَل خبراء في المواد، وخبراء في الوسائط، ومُقيِّمين من المستخدمين (معلمي التوجيه والإرشاد)، ثم جُرِّب على نطاق محدود على ستة طلاب من الصف العاشر.

أظهرت نتائج الدراسة أن لعبة الورق كوسيلة تعليمية تتمتع بمصداقية عالية، حيث بلغ متوسط نسبة المصداقية 86.15% (76.85% من قبل خبراء المادة، و95.45% من قبل خبراء الوسائط)، كما أنها عملية للغاية، حيث بلغ متوسط نسبة العملية 94.75% (97.62% من قبل معلمي التوجيه والإرشاد، و91.88% من قبل الطلاب). وبناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج أن لعبة الورق، المدمجة مع القيم القرآنية، مناسبة للاستخدام كوسيلة إرشادية لمساعدة الطلاب على تنظيم عواطفهم. ولأن هذا البحث لم يصل إلا إلى مرحلة التجربة الميدانية الأولية مع عدد محدود من المشاركين، فلا يمكن تعميم هذه النتائج على نطاق واسع، ولا تزال فعاليتها على المدى الطويل بحاجة إلى اختبارها في مزيد من الأبحاث.